

Das „Wad“-Spiel



Markt-, Plan- und
Assoziative Wirtschaft
spielerisch erleben und
verstehen



Ein Wirtschaftsspiel
für Gruppen
(Schüler ab 11. Klasse
und/oder Erwachsene)



Spieleanleitung

Inhalt

I.	Einleitung.....	1
II.	Spielaufbau (Hinweise für Spielleiter)	2
III.	1. Teilspiel: MARKTWIRTSCHAFT	9
	Vorbereitungsphase	9
	1. Spielrunde:	12
	2. Spielrunde:	16
	3. Spielrunde:	20
IV.	2. Teilspiel: PLANWIRTSCHAFT.....	24
	Vorbereitungsphase	24
	1. Spielrunde:	28
	2. Spielrunde:	32
	3. Spielrunde:	36
V.	3. Teilspiel: ASSOZIATIVE WIRTSCHAFT	41
	Vorbemerkung.....	41
	Vorbereitungsphase	41
	1. Spielrunde:	44
	2. Spielrunde:	50
	3. Spielrunde:	56

I. Einleitung

Jeder Mensch muss essen, trinken, sich kleiden können, braucht ein Dach über dem Kopf und hat individuelle materielle Bedürfnisse. Um diese Bedürfnisse zu befriedigen, werden Waren produziert, in Umlauf gebracht und stehen so dem Verbraucher zur Verfügung. Dieses komplexe System der Produktion, des Handels und des Verbrauchs nennen wir „Wirtschaft“.

Im „Wad“-Spiel lernen die Spieler anhand einer Wochenmarktsituation grundlegende Funktionsweisen der Marktwirtschaft und der Planwirtschaft kennen. Sie erleben sich selbst als Konsument, Händler und Produzent und erfahren, wie die jeweils herrschende Wirtschaftsordnung ihr Denken, Fühlen und Handeln beeinflusst.

Marktwirtschaft und Planwirtschaft sind die Wirtschaftsordnungen, die uns aus der Praxis bekannt sind und ihnen sind die ersten beiden Spielrunden des „Wad“-Spiels gewidmet. In beiden Wirtschaftsordnungen stehen die einseitigen Interessen der Wirtschaftsteilnehmer im Vordergrund.

Die dritte Spielrunde „Assoziative Wirtschaft“ möchte zu etwas hinführen, was wir als Lebenspraxis noch kaum kennen. Es ist als ein Experiment anzusehen, in dem die Spielteilnehmer nach Möglichkeiten suchen, die Wirtschaft so zu gestalten, dass die Interessen **aller** Wirtschaftsteilnehmer (Konsumenten, Produzenten, Händler) gegenseitig wahrgenommen und deren Bedürfnisse befriedigt werden können.

- - -

Um das Spiel mit einer Gruppe spielen zu können, reicht es, wenn eine Person, die als Spielleiter fungiert, das Spiel kennt. Mit wenigen Vorbereitungen und einigen Erklärungen am Anfang kann sehr schnell mit dem Spielen begonnen werden, was z. B. für eine Gruppe mit Schülern sehr wichtig ist. Der SL selbst braucht allerdings eine gute Einarbeitung. Die vorliegende Spielanleitung soll ihm dabei eine möglichst detaillierte Hilfestellung sein. Außerdem ist sie so konzipiert, dass der Spielleiter auch während des Spiels durch übersichtliche Ablaufpläne schnell an notwendige Informationen herankommen kann. Ein Assistent kann ihn während des Spiels unterstützen. Auch ein zweiter Spielleiter kann eingesetzt werden.

Zur inhaltlichen Vorbereitung werden in der Anlage und unter www.wad-spiel.de Materialien und auch diese Spielanleitung bereitgestellt.

Natürlich können in einem solchen Wirtschaftsspiel nicht alle Mechanismen in der Wirtschaft in Erscheinung treten und vieles muss der Spielbarkeit wegen vereinfacht sein. Aber der Spielleiter kann mit den Spielern in den Reflexionsphasen, die es nach jeder Spielrunde gibt, nach eigenem Ermessen über vieles sprechen, was ihm wichtig erscheint (z. B. die Frage nach der Rolle des Geldes).

„Genderhinweis: Aus Gründen der besseren Lesbarkeit wird auf eine geschlechtsneutrale Differenzierung verzichtet. Entsprechende Begriffe gelten im Sinne der Gleichbehandlung grundsätzlich für alle Geschlechter. Die verkürzte Sprachform beinhaltet keine Wertung.“

II. Spielaufbau - Hinweise für Spielleiter (SL)

Das gesamte Spiel besteht aus 3 *Teilspielen* (Marktwirtschaft, Planwirtschaft und Assoziative Wirtschaft), die wiederum jeweils in 3 *Spielrunden* unterteilt sind.

<i>Teilspiele</i>	Marktwirtschaft	Planwirtschaft	Assoziative Wirtschaft
<i>Spielrunden</i>	3	3	3
<i>Zeitbedarf</i> *	2 ¼ - 3 h	1 ¼ - 2 h	3 – 3 ½ h

* Der angegebene Zeitbedarf stellt einen Erfahrungswert dar.

Die Einhaltung der Abfolge der Teilspiele ist wichtig. Erstens wird mit der uns gewohnten Wirtschaftsordnung begonnen. Zweitens steigert sich zwar der Spielschwierigkeitsgrad in jedem Teilspiel, am leichtesten zu spielen und zu überblicken ist allerdings die erste Spielrunde der Marktwirtschaft. Auch die ersten Spielrunden der anderen beiden Teilspiele sind bewusst einfach gehalten.

Spielgeschichte: Die Spielgeschichte ist der rote Faden, der durch alle drei Teilspiele führt. Jedes Mal geht es um eine Gemeinde mit 15.000 Einwohnern, die zum ersten Mal einen Wochenmarkt einrichtet. Der erste Wochenmarkt stellt die erste Spielrunde dar, es folgen darauf noch zwei Wochenmarkttermine (Spielrunde 2 und 3). Dabei hat der Bürgermeister (der vom SL gespielt wird) am Anfang stets eine bedeutende Funktion, beim Assoziationspiel sogar bis zum Schluss des Spiels. Die Ausgangssituation ist in allen drei Teilspielen dieselbe, die Rollenmuster und der Spiel- Handlungsablauf im Prinzip auch. Die jeweilige Wirtschaftsordnung variiert die Gestaltung des Wochenmarkts. Somit ist die Vergleichbarkeit der verschiedenen Wirtschaftsordnungen gewährleistet.

Fachbegriffe: Zu Beginn des Spiels müssen nur wenige Fachbegriffe geklärt werden.

Wichtig ist, dass man verdeutlicht, dass ein Verkäufer ein **Angebot an Waren** und zugleich eine **Nachfrage nach Geld** hat, sonst würde er nicht auf den Markt kommen. Dadurch, dass er bei einem Großhändler einkauft, hat er zudem eine **Nachfrage nach Waren**, für deren Bezahlung er ein **Angebot an Geld** hat. Der Konsument dagegen kommt auf den Markt, weil er eine **Nachfrage nach Waren** und zugleich ein **Angebot an Geld** hat.

Rollen

Das Spiel wird von dem Spielleiter (SL), der von einem Spieler (Assistent) unterstützt werden kann, geleitet. In den Teilspielen gibt es folgende Rollen (nicht alle Rollen sind in jeder Spielrunde vertreten):

Rollenverteilung	Marktwirtschaft	Planwirtschaft	Assoziative Wirtschaft
Verkäufer (V)			
V1	2	2	2
V2	2	2	2
V3	2	2	2
V4	2	2	2
Konsumenten (K)			
K1	1	1	1
K2	1	1	1
K3	1	1	1
K4	1	1	1
Bäcker (Bäk)	2		
Bauer (B)			
B1			1
B2			1
Schwarzhändler (S)		2	
Großhändler (G)			
G1	2		2
G2	2		2
LPG		3	
Bank	2	3	2
Assistent (A)	1	1	1
Reporter (R)	2	2	2

Anzahl Spieler*: **23** **23** **23**

*Bei optimaler Rollenverteilung

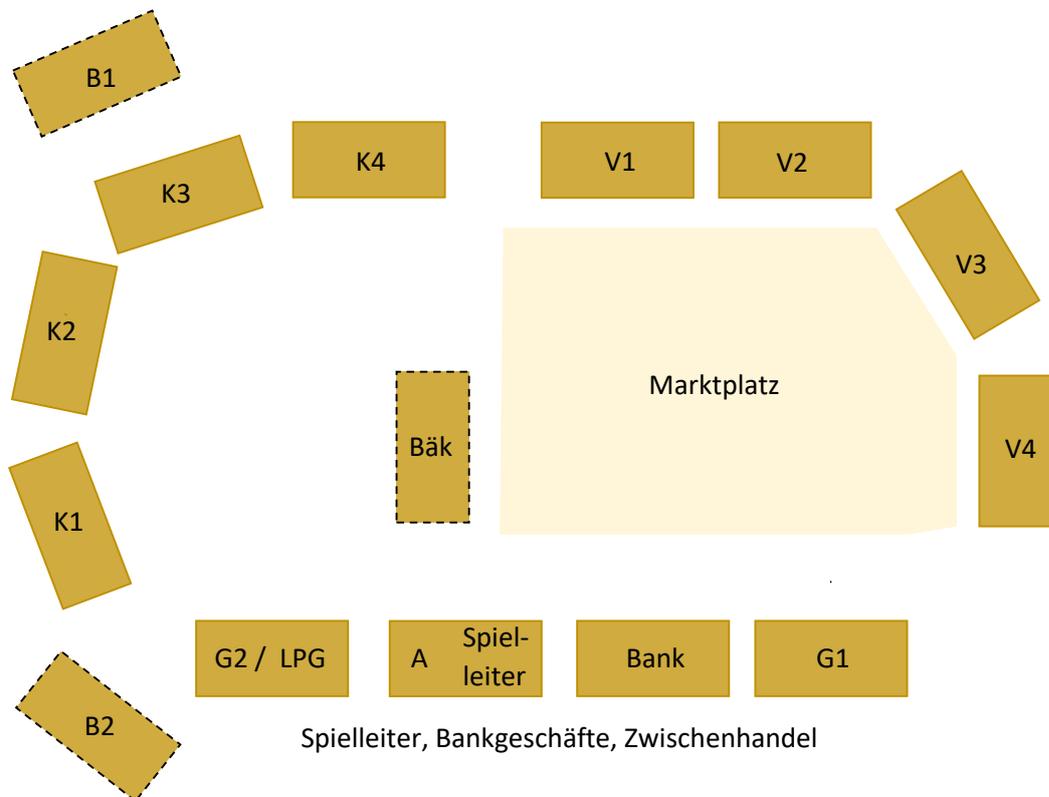
Spieleranzahl: Das absolute Minimum wären 12 Spieler (alle Rollen sind nur mit einer Person besetzt, Verzicht auf Assistent und Reporter). Weil in diesem Fall Verkäufer, Großhändler und Bank nicht doppelt besetzt sind und der Assistent wegfällt, dauern die Vorbereitungen für den Markt länger und verlängern somit deutlich die Spielzeit! Über die 23 Spieler hinaus könnte man noch die Konsumenten von 2 Spielern spielen lassen, dann wäre man bei maximal 27 Spielern.

Rollen Rollenkürzel	optimale Spielerzahl	Aufgaben im Spiel
<i>Verkäufer</i> V1, V2, V3, V4	jeweils zwei Spieler	Ein V hat gegenüber den Großhändlern und Bauern ein Angebot an Geld und eine Nachfrage nach Waren sowie gegenüber den Konsumenten ein Angebot an Waren und eine Nachfrage nach Geld . Die V notieren bei Bedarf auf ausliegendem Papier ihre Kalkulation.
<i>Konsumenten</i> K1, K2, K3, K4	jeweils ein Spieler	Ein K hat ein Angebot an Geld und eine Nachfrage nach Waren .
<i>Bäcker</i> Bäk	zwei Spieler	Ein Bäk hat ein Angebot an Waren und eine Nachfrage nach Geld . Er spielt nur (als Überraschungsrolle) in der Marktwirtschaft mit.
<i>Bauer</i> B1, B2	jeweils ein Spieler	Ein B hat ein Angebot an Waren und eine Nachfrage nach Geld . Er ist nur in der Assoziativen Wirtschaft vertreten.
<i>Großhändler</i> G1, G2	jeweils zwei Spieler	Ein G hat gegenüber dem SL und dem anderen G ein Angebot an Geld und eine Nachfrage nach Waren sowie gegenüber den Verkäufern ein Angebot an Waren und eine Nachfrage nach Geld . Die G erhalten Blankopapier, mit dem sie bei Bedarf eine Kalkulation erstellen können. Sie spielen in der Planwirtschaft nicht mit.
<i>Landwirtschaftliche Produktionsgenossenschaft</i> LPG	drei Spieler	Die LPG hat ein Angebot an Waren , eine Nachfrage nach Geld . Sie tritt nur in der Planwirtschaft auf.
<i>Schwarzhändler</i> S	zwei Spieler	Ein S hat ein Angebot an Waren und eine Nachfrage nach Geld . Er spielt nur (als Überraschungsrolle) in der Planwirtschaft mit.
<i>Bank</i>	zwei Spieler (drei Spieler in der Plan- wirtschaft)	Eine Bank hat ein Angebot an Geld und eine Nachfrage nach Geld . Ein Spieler hält schriftlich auf den Kontenblättern die Bewegungen auf den Konten der Marktteilnehmer fest, der zweite übernimmt die Ein- und Auszahlungen. Bevor die ersten Kunden kommen, bereiten beide die Auszahlungsbeträge, die sie den Kontoständen bzw. der Zahlliste entnehmen, vor. Im Spielverlauf gibt es immer wieder Zeiten mit hohem Andrang.
<i>Reporter</i> R	zwei Spieler	Die beiden R beobachten das Spiel, versuchen die Spieler bei passender Gelegenheit zu interviewen und halten Wesentliches schriftlich fest.
<i>Assistent des SLs</i> A	ein Spieler	Ein Spieler übernimmt die Ausgabe der Warenkarten und nimmt das Spielmaterial nach den Spielrunden wieder entgegen. Der SL kann ihn auch für andere Aufgaben einsetzen.

Bemerkung: Die Angaben zum Angebot und zur Nachfrage bei den obigen Rollenangaben haben im Spiel und in der Wirklichkeit ihre Richtigkeit, während im realen Leben hinzukommt, dass z. B. ein Bauer auch eine Nachfrage nach Waren (z. B. Traktor, Benzin) und ein Angebot an Geld durch seine Einnahmen hat.

Spieler, die in einer Spielrunde keine Rolle haben, können z.B. eine Beobachter- oder eine zusätzliche Assistenzaufgabe übernehmen. Die Rollen werden innerhalb eines Teilspiels nicht gewechselt. Nach jedem Teilspiel können sie neu verteilt werden. Einzelne Rollen können auch doppelt besetzt werden (K, B und A), einige Besetzungen verkleinert werden (V, Bäk, S, G1, G2, LPG, Bank, R), die Rollen R und A sollten während des gesamten Spiels nicht gewechselt werden.

Raum: Das Spiel ist so konzipiert, dass es in einem größeren Raum, z. B. in einem Klassenzimmer, spielbar ist. Alle Mitspieler bilden mit ihren Tischen ein Oval bzw. eine Kreisform.



Die Spieler sitzen nebeneinander an Zweiertischen, wobei zwischen ihren Tischen (wenn möglich) so viel Platz sein soll, dass sie nicht alles hören, was bei den Nachbarn geschieht.

Der SL befindet sich an einem Zweiertisch schräg gegenüber, neben ihm die Bank mit ihrem Zweiertisch. G1 und G2 (bzw. LPG im Planwirtschaftsspiel) befinden sich rechts und links, sodass sie nicht direkt miteinander kommunizieren können.

Der Bäk schiebt im Marktwirtschaftsspiel ab der 2. Spielrunde einen 13. Tisch an den Marktplatz.

Es werden also 12 Zweiertische benötigt, im Marktwirtschaftsspiel zusätzlich ein 13. Tisch.

Haben nicht alle Tische in einem Kreis Platz, kann man die Tische der G bzw. der LPG versetzt nach außen stellen.

Der S bekommt im Planwirtschaftsspiel keinen Tisch.

Die Tische werden vorab aufgebaut (außer Bäk) und für alle Rollen mit den Tischschildern gekennzeichnet.

Waren: Die gehandelten Waren sind bei fast allen Spielrunden Kartoffeln, Karotten, Zwiebeln und Äpfel in Standard- und Premium-Qualität. In einigen Teilspielen kommen noch weitere Waren hinzu. Die Warenkarten liegen auf dem Spielleitertisch bereit. Der SL/A gibt die Warenkarten aus oder überwacht die V und G, wenn sie sich selbst nach ihren Wünschen bedienen. Im Spielmaterial sind Reserve-Warenkarten vorhanden.

Geld: Die Spielwährung heißt „Wad“. Im Umlauf müssen 600 Wad sein, damit es keine Probleme gibt (das Spielmaterial enthält eine größere Summe).

Die folgenden Spieler haben bei der Bank ein Konto: K, V, G, LPG, Bäk, B, SL

Die Bank sortiert die Banknoten vorab und muss gegebenenfalls während des Spiels vom SL beratend unterstützt werden.

Startkapital: Vor jedem Teilspiel erhalten K, V, G, LPG, Bäk, B ein Startkapital (je nachdem als Gehalt oder als Wechselgeld), das als Guthaben auf den Kontenblättern am Anfang von den Bankern eingetragen wird.

Bankkredite (Schuldscheine): Ein Kredit wird nur am Anfang einer Spielrunde vergeben. Pro Spielrunde werden 5 % Zinsen am Ende der Runde aufgeschlagen. Einlagen werden nicht verzinst.

Listen für den SL: Zur Unterstützung des SLs stehen folgende Listen in der jeweiligen Spielanleitung der drei Teilspiele zur Verfügung:

- Geld- und Warenlisten
- Ereigniskarten Übersicht
- Auszahlungsliste (der Bank)

Das Spiel wird durch Rollen- und Ereigniskarten gesteuert. Der SL kann jedoch bei Problemen anhand dieser Listen eingreifen. Er muss den Inhalt nicht im Einzelnen kennen, sollte aber wissen, wie die Listen zu lesen sind.

Listen und Blätter für die Spieler:

- Alle V, G, Bäk, B und LPG erhalten zur Kontrolle ihrer Geschäfte (Kalkulation) vom SL/A Blankoblätter (nicht im Spielmaterial enthalten).
- Kontenblätter: Die Bank führt für jede Rolle - auch für den SL - ein Konto auf den Kontenblättern. Der SL/A muss die Banker in das Ausfüllen einweisen.
- Auszahlungsliste: für die Bank, enthält Anweisungen für die Banker

Preisschilder: Für manche Teilspiele gelten Fixpreise oder empfohlene Verkaufspreise. Je nachdem liegen dafür dem Spiel vorgedruckte Preisschilder bei. Preisschilder können ansonsten leicht aus dünnem Karton selbst hergestellt werden. Einige Blankoschilder sind im Spielmaterial enthalten.

Presseausweise: Das Spiel kann auch von mehreren Spielgruppen parallel gespielt werden. Dann können die Reporter der jeweiligen Gruppe einen Presseausweis erhalten. Sie können dann in einer abschließenden Gesamtpressekonferenz über die Erlebnisse und Ergebnisse aus ihrer eigenen Gruppe berichten.

Grundsätzliches zum Spielablauf

- Spielkarten
 - Der Spielablauf wird durch rundenspezifische Rollen- und Ereigniskarten gesteuert, die in jeder Runde vom SL ausgegeben werden.
 - Auf den Rollenkarten sind je nachdem Informationen vermerkt zu:
 - Spielzielen (diese sind auf jeder Rollenkarte als Nachfrage vermerkt)
 - Geldbetrag, der der jeweiligen Rolle als Startkapital oder laufendes Einkommen zusteht
 - Höhe des Wechselgelds für V, G, Bäk, LPG und B
 - Waren (die zu kaufen oder zu verkaufen sind)
 - Preisen: Festpreise, empfohlene Verkaufspreise bzw. Preisinformationen
 - Ereigniskarten:
 - Die Ereigniskarten müssen in der jeweiligen Spielrunde eingelöst werden. Wenn auf ihnen eine Zahlung oder ein Geldeingang vermerkt ist, muss dies vor Beginn des Marktes geleistet werden.
- Reflexionsrunde
 - Nach jeder Spielrunde gibt es eine Reflexionsrunde, in der die Spielerlebnisse reflektiert und notwendige Hintergründe vom SL vermittelt werden.
-> Informationsmaterial unter www.wad-spiel.de
 - Es empfiehlt sich dabei in Phase 1, zunächst jeden K, dann jeden V und je nachdem die Bäk und G sowie die Bank über ihre Spielrundenerfahrung berichten zu lassen. Dabei sollen sie auf der einen Seite sachlich berichten, was sie erreicht haben, aber auch ihre Gefühle und Gedanken schildern. Daran schließt sich das eigentliche Gespräch an.
 - In der Spielanleitung finden sich am Ende einige Fachbegriffe, die der SL innerhalb der Phase 2 in das Gespräch einbringen kann. Er kann auch jederzeit selbst Themen einbringen, sofern es die Spielzeit zulässt.
 - Wesentliche Aussagen aus der Reflexionsrunde sollten schriftlich festgehalten werden – eine Aufgabe für die R.
- Ende einer Spielrunde
 - Am Ende einer Spielrunde sind alle Warenkarten beim SL/A abzugeben (verbraucht, verdorben), evtl. noch vorhandene Geldbeträge bleiben jedoch bei den Spielern bis zum Ende eines Teilspiels. Nicht benötigtes Geld kann bei der Bank auf das Spielerkonto eingezahlt werden (Guthaben).

- Beschleunigung des Spielflusses
 - Um den Spielfluss zu beschleunigen, haben sich nachfolgende Maßnahmen bewährt:
 - Die Banker bereiten die an die K, V, G, LPG, Bäk und B auszahlenden Beträge für die kommende Spielrunde anhand der Kontenblätter und Auszahlungsliste (Bank) vor, so dass die Geldausgabe zügig verläuft.
 - Die Warenkarten werden vom SL/A anhand der Geld- und Warenliste vorab für die nächste Spielrunde zusammengestellt.

- Zeitbedarf und Spielaufteilung
 - Was den Zeitbedarf für die einzelnen Teilspiele betrifft, kann ihn der SL mit etwas Erfahrung steuern. Viel hängt davon ab, wie kreativ die Spieler die Spielphasen gestalten. Die Spielphasen können vom SL zeitlich nicht stark beeinflusst werden, die Reflexionsrunden dagegen schon. Der SL muss beobachten, wie die Gespräche verlaufen. Dementsprechend kann er die drei Reflexionsrunden verkürzen oder verlängern.
 - Es empfiehlt sich, nach jedem Teilspiel eine längere Pause einzuplanen. Man kann jedes Teilspiel auf einen anderen Tag legen; alle drei an einem Tag zu spielen, ist nicht empfehlenswert. Erfahrungsgemäß kann man z. B. vormittags das Marktwirtschafts- und nachmittags das Planwirtschaftsspiel spielen und am nächsten Tag das Assoziative-Wirtschaft-Spiel.
 - Bei den Teilspielen Marktwirtschaft und Assoziative Wirtschaft empfiehlt sich eine längere Pause nach der zweiten Spielrunde, bei dem Teilspiel Planwirtschaft kann darauf verzichtet werden.

Die drei Teilspiele

Die drei Teilspiele sind farbig gestaltet, damit sie zum Nachschauen für den SL während des Spiels deutlich voneinander unterscheidbar sind:

MARKTWIRTSCHAFT

PLANWIRTSCHAFT

ASSOZIATIVE WIRTSCHAFT

III. 1. Teilspiel: MARKTWIRTSCHAFT

Vorbereitungsphase

1. Der SL erzählt folgende Geschichte:

Ein Bürgermeister kommt auf die Idee, in seiner Gemeinde mit 15.000 Einwohnern erstmalig einen Wochenmarkt einzurichten. Der Gemeinderat ist einverstanden. Es wird inseriert und am ersten Markttag finden sich vier V ein, jeder zunächst kein Händler, sondern ein Bauer aus der Region, der eine neue Vertriebsmöglichkeit ausprobieren möchte.

An dieser Stelle kann man auch die notwendigen fachlichen Begriffe hinsichtlich des **Angebots an Geld bzw. Waren** und der **Nachfrage nach Geld bzw. Waren** klären (s.o.: S. 2 und S. 4).

2. Grundsätzliche Informationen für die Spieler (nur bei Beginn des Marktwirtschaftsspiels, bei den beiden anderen Teilspielen ist dies nicht mehr erforderlich):

- Vorstellung des Spielmaterials: Wad-Geld, Warenkarten, Rollenkarten, Ereigniskarten, Listen, Schreibpapier, Preisschilder
- Die Warenkarten müssen am Ende der Runden sortiert beim SL abgegeben werden, da sie entweder verzehrt wurden oder vergammelt sind (Hinweis, dass das Vergammeln innerhalb von einer Woche eigentlich nicht in jedem Fall realistisch ist).
- Hinweis, dass es Standardprodukte (Normal) sowie Premiumwaren (Premium) gibt (kann z.B. Bio sein). Sie werden vor jeder Spielrunde vom SL/A gemischt (außer bei der assoziativen Wirtschaft). Dadurch verteilen sich Normal und Premium per Zufallsprinzip.
- Die Spieler besitzen bei der Bank ein Konto mit einem Startkapital (je nachdem Gehalt oder Wechselgeld).
- Das Bargeld kann von den Spielern stets nach jeder Spielrunde behalten oder auf das Konto eingezahlt werden.
- Hinweis an V und G: Das Wechselgeld sollte für jede neue Spielrunde wieder bereitgehalten werden.
- Hinweis an K, dass ihr Angebot an Geld (jeweils das Gehalt vor jeder Spielrunde) für den Kauf auf dem Markt eingesetzt werden soll.
- Hinweis an K, dass das Nachfrageziel ein Mindestziel ist und dass die Hungergrenze möglichst vermieden werden sollte.
- Hinweis an V: Sie sollten sich die Mengen und Einkaufspreise, Verkaufspreise und das Ergebnis (Gewinn oder Verlust) notieren (Kassenblätter).
- Hinweis an Bank, dass sie ihren Kunden den Kontostand bei jedem Bankgeschäft von sich aus mitteilen.
- Instruktion an die Reporter: Sie sollen in jeder Reflexionsrunde am Schluss der Phase 1 ihre Eindrücke wiedergeben, die sie stichwortartig notiert haben. Der SL kann ihnen je nachdem noch andere Aufgaben zuweisen, z. B. am Ende eine Reportage zu schreiben.

Information für den Spielleiter

Für alle Teilspele werden benötigt:

Banknoten	Anzahl Scheine
1/4 Wad	40
1/2 Wad	40
1 Wad	50
2 Wad	60
5 Wad	40
10 Wad	20
20 Wad	20
50 Wad	4

Summe: 1200 Wad

Waren	Standard	Premium
Äpfel	10	10
Karotten	16	8
Kartoffeln	62	28
Zwiebeln	4	20

Tischschilder	14
Schuldscheine	20
Presseausweise	2

Zusätzlich für Teilspele 1: Marktwirtschaft

Waren	Standard	Premium
Salat	1	2
Brezen	10	-
Brot	5	-
Semmeln	20	-

	Runde 1	Runde 2	Runde 3
Rollenkarten	8	18	20
Fixpreisschilder	24	10	7

Listen	Bank	V	G	Bäk
Kontenblätter	2	-	-	-
Kassenblätter	-	4	2	1
Auszahlungsliste	1	-	-	-

Bank

Auszahlungsliste

- Als erstes vor Beginn der ersten Runde jedes Teilspiels alle untenstehenden Beträge auf den jeweiligen Konten gutschreiben!
- Zahlungsanweisungen befinden sich auf den Rollen- und Ereigniskarten, welche die Spieler vorzeigen.
- Wechselgeld möglichst rasch richten, am besten, bevor die Kundschaft kommt.
- Ab der zweiten Spielrunde vor Beginn den K das jeweilige Gehalt gutschreiben.

		Auszahlungen an Gehalt				Auszahlungen an Wechselgeld (einmalig)									
		in jeder Runde				in der 1. Spielrunde						in der 2.		in der 3.	
		K1	K2	K3	K4	V1	V2	V3	V4	G1	Bäk				
Markt- wirt- schaft	50														
	60	40	40	30	10	10	10	10	10	20	20	20	20	10	10
		40 in der 3. Spielrunde													

Kredit: 5 % Zinsen Schuldschein ausschreiben

1. Spielrunde:

VOR MARKTBEGINN -----

Erläuterungen durch den SL:

- Rollen: K, V, Bank, R, A
- Die Verkäuferrolle ist aus Spielgründen eine Mischung zwischen Produzent (Bauer) und Händler (Verkäufer auf dem Wochenmarkt). In der ersten Runde bezieht er seine Waren ausschließlich aus eigenem Anbau, dabei bleiben seine Ausgaben/Kosten unberücksichtigt.
- Erklärung, dass Preise in dieser Runde fest sind und dass die V 100% der Waren selbst produziert haben.

Vorbereitung:

- SL verteilt Rollenkarten an K und V.

	K	V	G1	G2	Bäk
Rollenkarten	X	X			
Ereigniskarten					

MARKTGESCHEHEN -----

Vorbereitende Geschäfte

Ausgabe des Spielmaterials:

	K	V	G1	G2	Bäk	Bank
Warenkarten		X				
Geld	X	X				X
Preisschilder						
Fixpreisschilder		X				
Kassenblätter		X				
Auszahlungsliste						X
Schuldscheine						X

- SL/A mischt die Warenkarten pro Produkt, sodass Standard- und Premiumwaren eine Zufallsreihenfolge haben. In dieser Weise werden sie dann an die V ausgegeben.
- Alle Spieler dieser Spielrunde holen sich Kassenblätter (außer den K) und Blankopapier bei dem SL/A ab.
- V holen sich bei der Bank einmalig für das ganze Teilspiel das Wechselgeld und beim SL/A die Warenkarten und Fixpreisschilder ab.
- K heben bei der Bank ihr Gehalt ab.

Wochenmarkt

- Eröffnung durch den SL. Es wird gespielt, bis alle Geschäfte erledigt sind.

REFLEXIONSRUNDE -----

- Phase 1
Spieler schildern nacheinander ihre Erlebnisse (K, V, Bank).

Konnten die Konsumenten ihren Bedarf decken? Wenn nicht, warum?

Was ist mit der Hungergrenze?

Konnten die Verkäufer alles verkaufen? Gibt es Restbestände? Haben sie einen Gewinn erzielt (siehe jeweilige Kassenblätter)? Sind sie mit ihrem Geschäftsverlauf zufrieden?

Die R geben am Schluss dieser Phase ihre Eindrücke wieder.

- Phase 2
Begriffe: Bedarfsdeckung, Befriedigung der Grundbedürfnisse, Direktvermarktung, Einkommensverteilung, Bankgeschäfte (Ein-, Auszahlung), Geldfluss, Vorteile gegenüber dem Tauschhandel

ABGABE DES SPIELMATERIALS -----

- Rollenkarten und nach Produkten sortierte Warenkarten beim SL/A abgeben.
- Spieler können bei der Bank Einzahlungen auf oder Abhebungen von ihrem Konto vornehmen.

Information für den Spielleiter

Marktwirtschaft 1. Spielrunde: Geld- und Warenliste

Verkäufer						
	Nachfrage Geld	Angebot Waren				Summe Waren
		Kartoffeln	Karotten	Zwiebeln	Äpfel	
V1	40	10	6		4	20
V2	60		3	10	7	20
V3	40	8	4	8		20
V4	40	9		6	5	20
Summe	180	27	13	24	16	
Preise	Standard	1,00	2,00	2,00	3,00	
	Premium	1,50	2,50	2,50	3,50	
Konsument						
	Angebot Geld	Nachfrage Waren (P. = Premium)				Summe Waren
		Kartoffeln	Karotten	Zwiebeln	Äpfel	
K1	60	5 / 5 P.	3 / 3 P.	1 / 2 P.	2 / 3 P.	24
K2	50	7 / 3 P.	4 / 2 P.	2 / 1 P.	3 / 2 P.	24
K3	40	10	6	3	5	24
K4	30	10	6	3	5	24
Summe	180	40	24	12	20	

2. Spielrunde:

VOR MARKTBEGINN -----

Info für den SL:

- In dieser Spielrunde taucht der Bäk (Überraschungsrolle) ohne Kenntnis der anderen Spieler auf dem Markt auf.

Erläuterungen durch den SL:

- Rollen: K, V, G1, Bank, R, A
- Erklärung, dass Preise in dieser Runde für die V (nicht aber für G1) frei sind
- Erklärung, dass die V nur noch 50% der Waren selbst produziert haben und die anderen 50% bei den G einkaufen müssen

Vorbereitung:

- SL verteilt Rollenkarten an K, V, G1 und Bäk (Achtung: Die Bäk-Rolle ist eine Überraschung und wird anfangs noch nicht vom SL bekanntgegeben).
- SL verteilt Ereigniskarten an K und V.

	K	V	G1	G2	Bäk
Rollenkarten	X	X	X		X
Ereigniskarten	X	X			

MARKTGESCHEHEN -----

Vorbereitende Geschäfte

Ausgabe des Spielmaterials:

	K	V	G1	G2	Bäk	Bank
Warenkarten		X	X		X	
Geld	X		X		X	
Preisschilder		X				
Fixpreisschilder			X		X	
Kassenblätter			X		X	
Auszahlungsliste						
Schuldscheine						

- SL/A mischt die Warenkarten pro Produkt, sodass Standard- und Premiumwaren eine Zufallsreihenfolge haben. In dieser Weise werden sie dann an die V und G1 ausgegeben.
- Alle Spieler dieser Spielrunde holen sich, sofern noch nicht geschehen, Kassenblätter und Blankopapier bei dem SL/A ab.

- G1 holt Wechselgeld bei der Bank und Waren beim SL/A.
- V holen Waren beim SL und kaufen Waren bei G1. Außerdem kümmern sie sich schon um die Einlösung der Ereigniskarten. Sie setzen jetzt selbst die Preise fest und schreiben ihre eigenen Preisschilder.
- K heben Geld ab und beachten ihre Ereigniskarte.
- SL instruiert den Bäk. Der Bäk hat vom SL „klammheimlich“ eine Rollenkarte bekommen und deckt sich bei dem A mit Warenkarten ein. Er hat auf seiner Rollenkarte eine Nachfrage nach Geld und hofft auf Kunden. Auf den Rollenkarten der Konsumenten ist aber kein entsprechender Bedarf notiert.

Wochenmarkt

- Eröffnung durch den SL. Es wird gespielt, bis alle Geschäfte erledigt sind.

REFLEXIONSRUNDE -----

- Phase 1
Spieler schildern nacheinander ihre Erlebnisse (K, V, Bäk, G1, Bank).

Konnten die Konsumenten Ihren Bedarf decken? Wenn nicht, warum?
Was ist mit der Hungergrenze?
Konnten die Verkäufer alles verkaufen? Gibt es Restbestände? Haben sie einen Gewinn erzielt (siehe jeweilige Kassenblätter)?
Wie wurde der Bäk von den K wahrgenommen?

Gibt es Gewinner/Verlierer?
Wie fühlen sich die Gewinner/Verlierer?
Was haben sie im Vergleich zur 1. Runde anders gemacht?
Wie wollen sie auf die Probleme, die sie erlebt haben, reagieren?
- Phase 2
Begriffe: Konkurrenz, Zwischenhandel, Einzelhandel, Großhandel, Lieferkette, Preisbildung, Werbung

ABGABE DES SPIELMATERIALS -----

- Rollen- und Ereigniskarten und nach Produkten sortierte Warenkarten beim SL/A abgeben.
- Spieler können bei der Bank Einzahlungen auf oder Abhebungen von ihrem Konto vornehmen.

Information für den Spielleiter

Marktwirtschaft 2. Spielrunde: Übersicht Ereigniskarten

Rolle	Ereignis
V1	Steuern werden fällig! Zahlen Sie 10 Wad an den Spielleiter über die Bank.
V2	Steuern werden fällig! Zahlen Sie 10 Wad an den Spielleiter über die Bank.
V3	Steuern werden fällig! Zahlen Sie 10 Wad an den Spielleiter über die Bank.
V4	Steuern werden fällig! Zahlen Sie 10 Wad an den Spielleiter über die Bank.
K1	Für einen Karottensalat benötigen Sie zusätzlich: 6 Karotten Premium
K2	Das Auto muss repariert werden: Zahlen Sie 10 Wad an den Spielleiter über die Bank.
K3	Statt Karotten möchten Sie lieber Zwiebeln kaufen: -5 Karotten, +5 Zwiebeln Premium
K4	Ihrem Antrag auf Finanzhilfe wurde stattgegeben: Sie erhalten 10 Wad vom Spielleiter über die Bank.

Information für den Spielleiter

Marktwirtschaft 2. Spielrunde: Geld- und Warenliste

Verkäufer						
	Nachfrage Geld	Angebot Waren (G vom Großhändler kaufen)				Summe Waren
		Kartoffeln	Karotten	Zwiebeln	Äpfel	
V1	40	5 /5G	3/3G		2/2G	20
V2	60		1/2G	5/5G	4/3G	20
V3	40	4 /4G	2 /2G	4 /4G		20
V4	40	5 /4G		3 /3G	2 /3G	20
Summe	180	27	13	24	16	
Preise	Standard	selbst festgelegt				
	Premium					
Großhändler						
	Nachfrage Geld	Angebot Waren				Summe Waren
		Kartoffeln	Karotten	Zwiebeln	Äpfel	
G1	40	13	7	12	8	40
Summe	40	13	7	12	8	
Preise	Standard	0,50	1,00	1,00	1,50	
	Premium	0,75	1,25	1,25	1,75	
Bäcker						
	Nachfrage Geld	Angebot Waren				Summe Waren
		Vollkornbrot	Semmeln	Brezen		
Bäk	22	4	10			14
	Preise	3,00	1,00			
Konsument						
	Angebot Geld	Nachfrage Waren (P. = Premium)				Summe Waren
		Kartoffeln	Karotten	Zwiebeln	Äpfel	
K1	60	5 /5 P.	3 /3 P.	1 /2 P.	2 /3 P.	24
K2	50	7 /3 P.	4 /2 P.	2 /1 P.	3 /2 P.	24
K3	40	10	6	3	5	24
K4	30	10	6	3	5	24
Summe	180	40	24	12	20	

3. Spielrunde:

VOR MARKTBEGINN -----

Infos für den SL:

- Konkurrenz verschärft sich aufgrund des zweiten G, dadurch verlängert sich auch die Spieldauer.
- Der Bäk macht nun ein besseres Geschäft, da bei K Nachfrage auf den Rollenkarten vermerkt ist.
- Der Bäk legt die Preise selbst fest.

Erläuterungen durch den SL:

- Rollen: K, V, G1, G2, Bäk, Bank, R, A
- Die V sind jetzt keine Direktvermarkter mehr, sondern ausschließlich Händler, sie dürfen nur noch bei den beiden G kaufen. G1 legt die Preise selbst fest.

Vorbereitung:

- SL verteilt Rollenkarten an K, V, G1, G2 und Bäk.
- SL verteilt Ereigniskarten an K, V und Bäk.

	K	V	G1	G2	Bäk
Rollenkarten	X	X	X	X	X
Ereigniskarten	X	X			X

MARKTGESCHEHEN -----

Vorbereitende Geschäfte

Ausgabe des Spielmaterials:

	K	V	G1	G2	Bäk	Bank	SL
Warenkarten			X	X	X		
Geld	X			X			
Preisschilder			X		X		
Fixpreisschilder				X			X
Kassenblätter		X	X	X	X		
Auszahlungsliste							
Schuldscheine							

- SL/A mischt die Warenkarten pro Produkt, sodass Standard- und Premiumwaren eine Zufallsreihenfolge haben. In dieser Weise werden sie dann an die V und G ausgegeben. SL/A verwendet Fixpreisschilder für den Verkauf von Waren an G1.
- Alle Spieler dieser Spielrunde holen sich, sofern noch nicht geschehen, Kassenblätter und Blankopapier bei dem SL/A ab.
- G1 kauft seine Waren beim SL/A ein. SL hat Fixpreise.
- G2 holt einmalig Wechselgeld bei der Bank und Waren beim SL. Er hat Fixpreise.
- V kaufen Waren bei G1 und G2. Außerdem kümmern sie sich schon um die Einlösung der Ereigniskarten. Sie setzen die Preise fest und schreiben ihre Preisschilder.
- K heben Geld ab und beachten ihre Ereigniskarte.

Wochenmarkt

- Eröffnung durch den SL. Es wird gespielt, bis alle Geschäfte erledigt sind.

REFLEXIONSRUNDE -----

In zwei Teilen: **A)** 3. Spielrunde **B)** Marktwirtschaft insgesamt

Nach Abschluss aller Marktgeschäfte wird gemeinsam reflektiert, z.B.:

A) -----

- Phase 1
Spieler schildern nacheinander ihre Erlebnisse (K, V, G, Bäk, Bank). Dabei geben sie der Bank ihren Kassenbestand (inkl. Wechselgeld) an. Die Bank notiert dies, schreibt es den jeweiligen Konten gut, um es am Ende der Phase 1 allen mitzuteilen.

Konnten die Konsumenten Ihren Bedarf decken? Wenn nicht, warum?

Was ist mit der Hungergrenze?

Konnten die Verkäufer alles verkaufen? Gibt es Restbestände? Haben sie einen Gewinn erzielt (siehe jeweilige Kassenblätter)?

Gibt es Gewinner/Verlierer?

Wie fühlen sich die Gewinner/Verlierer?

Was haben sie im Vergleich zu den anderen beiden Runden anders gemacht?

Wie würden sie auf die Probleme, die sie erlebt haben, reagieren?

Was treibt uns – die K, V, Bäk und G – an?

Wie ist mein (V, Bäk, G) Verhältnis zu den Kunden?

Am Ende dieser Phase informieren zuerst die Banker über die Kontostände aller Spieler. Danach geben die R ihre Eindrücke wieder.

- Phase 2
Begriffe: Monopol, Oligopol, Preisabsprache, Kartell, Fusion, Marktverdrängung, Global Player, Freie Marktwirtschaft, Soziale Marktwirtschaft, Manchester-Kapitalismus, Wirtschaftsliberalismus, Neoliberalismus

B) -----

Was hat Spaß gemacht? Was war langweilig?

Welchen Einfluss habe ich in der Marktwirtschaft als K, V, Bäk, G auf das Marktgeschehen?

Was funktioniert in der Marktwirtschaft?

Welche Probleme gibt es?

Können in der Marktwirtschaft alle Bedürfnisse befriedigt werden?

ABGABE DES SPIELMATERIALS -----

- Alles sortiert beim SL/A abgeben.

Information für den Spielleiter

Marktwirtschaft 3. Spielrunde: Übersicht Ereigniskarten

V1	Sie investieren in einen neuen Stand: Zahlen Sie 30 Wad über die Bank an den Spielleiter.
V2	Sie investieren in einen neuen Anhänger: Zahlen Sie 40 Wad über die Bank an den Spielleiter.
V3	Wegen einer Autoreparatur: Zahlen Sie 60 Wad über die Bank an den Spielleiter.
V4	Sie haben geerbt! Holen Sie sich 30 Wad über die Bank vom Spielleiter.
K1	Sie besitzen ein Haus mit sechs Mieteinheiten. Das Dach muss nach einem Sturm ausgebessert werden. Zahlen Sie 30 Wad über die Bank an den Spielleiter.
K2	Ihre Aktien werfen weniger Dividenden ab, wodurch Ihre monatlichen Einnahmen um 10 Wad sinken (beachten Sie Ihren Kontostand).
K3	Sie wollen sich qualitätsbewusst ernähren! Kaufen Sie ausschließlich Premium Waren .
K4	Die Jahresabrechnung ist fällig: Sie müssen 20 Wad über die Bank an den Spielleiter zahlen. Nehmen Sie einen Kredit bei der Bank auf.
Bäk	Ein Teigmischgerät muss repariert werden: Zahlen Sie 10 Wad über die Bank an den Spielleiter.

Information für den Spielleiter

Marktwirtschaft 3. Spielrunde: Geld- und Warenliste

Verkäufer										
	Nachfrage Geld	Angebot Waren (G v. Großhändler kaufen)					Summe Waren			
		Kartoffeln	Karotten	Zwiebeln	Äpfel					
V1	40	10G	6G		4G		20			
V2	60		3G	10G	7G		20			
V3	40	8G	4G	8G			20			
V4	40	9G		6G	5G		20			
Summe	180	27	13	24	16					
Preise	Standard	selbst festgelegt								
	Premium									
Großhändler G1										
	Nachfrage Geld	Angebot Waren (SL v. Spielleiter kaufen)					Summe Waren			
		Kartoffeln	Karotten	Zwiebeln	Äpfel					
G1	40	13SL	7SL	24SL	8SL		43			
Preise	Standard	selbst festgelegt								
	Premium									
Großhändler G2										
	Nachfrage Geld	Angebot Waren						Summe Waren		
		Kartoffeln	Karotten	Zwiebeln	Äpfel	Salat				
G2	50	37	13		9	3	62			
Preise	Standard	0,50	0,75		2,00	1,50				
	Premium	0,75	1,00		2,25					
Bäcker										
	Nachfrage Geld	Angebot Waren				Summe Waren				
		Vollkorn- brot	Semmeln	Brezen						
Bäk	40	5	20	10		35				
Preise	selbst festgelegt									
Konsument										
	Angebot Geld	Nachfrage Waren (P. = Premium)							Summe Waren	
		Kartoffeln	Karotten	Zwiebeln	Äpfel	Vollkorn- brot	Semmeln	Brezen		
K1	60	5 / 5 P.	3 / 3 P.	1 / 2 P.	2 / 3 P.	1	6	2	24	
K2	40	7 / 3 P.	4 / 2 P.	2 / 1 P.	3 / 2 P.	1	3	1	24	
K3	40	10	6	3	5		3	1	24	
K4	30	10	6	3	5		1	1	24	
Summe	170	40	24	12	20	2	13	5		

IV. 2. Teilspiel: *PLANWIRTSCHAFT*

Vorbereitungsphase

1. Der SL erzählt folgende Geschichte:

Ein Bürgermeister und die LPG (Landwirtschaftliche Produktionsgenossenschaft) bekommen von der zuständigen Planungsbehörde den Auftrag, in ihrer Gemeinde mit 15.000 Einwohnern erstmalig einen Wochenmarkt einzurichten. Die LPG schickt vier ihrer Verkäufer mit Marktständen.

An dieser Stelle kann man auch die notwendigen fachlichen Begriffe zur Planwirtschaft erklären. In der DDR gab es die LPGs. Sie werden hier in diesem Spiel als Beispiel für eine Organisationsform in der Landwirtschaft genommen. Man kann in diesem Zusammenhang z. B. auch auf die sowjetischen Sowchosen hinweisen. Es geht hier vornehmlich um das Prinzip, dass es keine selbstständigen Bauern, Händler oder Großhändler gibt, sondern alle bei der LPG angestellt sind, die alles plant und vorgibt (Waren, Preise).

2. Wichtiger Hinweis an den SL

Das Teilspiel Planwirtschaft ist so konzipiert, dass es keine ideale Möglichkeit einer Planwirtschaft darstellt, sondern mehr, wie sie in den Ostblockstaaten real funktionierte, in denen eine Mangelwirtschaft herrschte. Dabei ist natürlich alles sehr vereinfacht. Der SL sollte dieses an geeigneter Stelle thematisieren und fairerweise auch auf Vorzüge der Planwirtschaft zu sprechen kommen.

Dieses Teilspiel ist im Vergleich zum Marktwirtschaftsspiel deutlich kürzer, da das Marktgeschehen schnell durchgespielt ist.

Es gibt keinen Preisunterschied zwischen Premium und Normal, da die Qualität nahezu gleich ist.

Neu ist, dass der SL den jeweiligen Spielern nach ihrem Bericht in Phase 1 der Reflexionsrunde je nach deren Erfolg entweder grüne Planerfüllungskärtchen (+) oder rote Planverfehlungskärtchen (-) überreicht.

Nach der dritten Spielrunde werden die grünen und roten Karten ausgezählt.

Für die K haben die Kärtchen keine Konsequenzen.

Für die V gilt:

- a) Wer drei grüne Karten hat, wird „Held der Arbeit“ und erhält in Form eines „Ferienschecks“ ein Wochenende Badeurlaub in einem Ferienheim des „Freien Deutschen Gewerkschaftsbundes (FDGB)“ auf der Insel Rügen
- b) Wer drei rote Karten hat, wird für drei Monate Dienst im Schweinestall der LPG eingeteilt

Für die LPG gilt:

- a) Haben die LPG-Vertreter drei grüne Karten, erhalten Sie eine Belobigung der Planungsbehörde.
- b) Haben die LPG-Vertreter drei rote Karten, werden sie für drei Monate zum Dienst als Verkäufer eingeteilt

3. Rollenverteilung

Der SL nimmt nun die Rollenverteilung vor, siehe Tabelle S. 3.

Zwei Spieler sollen ab Spielrunde 2 einen Schwarzhändler spielen, erfahren dies aber erst nach Beginn der 2. Spielrunde, wenn die anderen mit Geldabheben und Warenabholung beschäftigt sind.

Dass einige Rollen überbesetzt sind, ist Absicht. Irgendwann sollte der SL, falls es die Spieler nicht von sich aus ansprechen, darauf zu sprechen kommen, dass im real existierenden Sozialismus so etwas vorkam, weil man offiziell keine Arbeitslosigkeit haben wollte.

4. Vorinformationen speziell für das Planwirtschaftsspiel

Die schon bekannten Begriffe **Angebot an Waren** sowie **Nachfrage nach Geld** gelten auch hier bei den Verkäufern sowie bei der LPG selbst. **Nachfrage nach Waren** sowie **Angebot an Geld** gelten auch hier bei den Konsumenten.

Die Verkäufer handeln nicht auf eigene Rechnung, sie sind Angestellte der LPG. Deshalb geben sie ihre gesamten Einnahmen sowie das Wechselgeld nach jeder Spielrunde bei der LPG ab.

Spielmaterial

Information für den Spielleiter

Für alle Teilspele werden benötigt:

Banknoten	Anzahl Scheine
1/4 Wad	40
1/2 Wad	40
1 Wad	50
2 Wad	60
5 Wad	40
10 Wad	20
20 Wad	20
50 Wad	4

Summe: 1200 Wad

Waren	Standard	Premium
Äpfel	10	10
Karotten	16	8
Kartoffeln	62	28
Zwiebeln	4	20

Tischschilder	14
Schuldscheine	20
Presseausweise	2

Zusätzlich für Teilspele 2: Planwirtschaft

	Runde 1	Runde 2	Runde 3
Rollenkarten	9	15	15
Fixpreisschilder	16	16	16

Listen	Bank	LPG	V
Kontenblätter	1	-	-
LPG-Kassenblätter	-	1	-
Kassenblätter	-	-	4
Auszahlungsliste	1	-	-

Außerdem je 24 Kärtchen „Plan erfüllt / Plan verfehlt“.

Bank **Auszahlungsliste**

- Als erstes vor Beginn der ersten Runde jedes Teilspiels alle untenstehenden Beträge auf den jeweiligen Konten gutschreiben!
- Zahlungsanweisungen befinden sich auf den Rollen- und Ereigniskarten, welche die Spieler vorzeigen.
- Wechselgeld möglichst rasch richten, am besten, bevor die Kundschaft kommt.
- Ab der zweiten Spielrunde vor Beginn den K das jeweilige Gehalt gutschreiben.

	Auszahlungen jede Runde				Auszahlung nur in der 1. Spielrunde
	Gehalt				Wechselgeld
	K1	K2	K3	K4	LPG
Planwirtschaft	45 1. Runde	45 1. Runde	45 1. Runde	45 1. Runde	40
	40 2. + 3. Runde	40 2. + 3. Runde	40 2. + 3. Runde	40 2. + 3. Runde	

Kredit: 5 % Zinsen Schuldschein ausschreiben

1. Spielrunde:

VOR MARKTBEGINN -----

Erläuterungen durch den SL:

- Rollen: K, V, LPG, Bank, R, A
- Erklärung, dass Preise in dieser Runde durch LPG festgesetzt sind

Vorbereitung:

- SL verteilt Rollenkarten an K, V und LPG.

	K	V	LPG	S
Rollenkarten	X	X	X	
Ereigniskarten				

MARKTGESCHEHEN -----

Vorbereitende Geschäfte

Ausgabe des Spielmaterials:

	K	V	LPG	S	Bank
Warenkarten		X*	X		
Geld	X	X*	X		X
Preisschilder					
Fixpreisschilder		X*			
LPG-Kassenblätter			X		
Kassenblätter		X*			
Auszahlungsliste					X
Schuldscheine					X
	*Ausgabe über LPG				

- SL/A mischt die Warenkarten pro Produkt, sodass Standard- und Premiumwaren eine Zufallsreihenfolge haben. In dieser Weise werden sie dann an die LPG ausgegeben.
- LPG holt sich vom SL/A die Waren sowie die Kassenblätter ab.
- Die Bank zahlt der LPG das Wechselgeld aus.
- V holen sich bei der LPG das Wechselgeld, die Waren und die Fixpreisschilder ab. Dabei hält die LPG Waren- und Geldausgabe in ihrer Buchführungsliste fest.
- Papier und Stift gibt es beim SL/A.
- K heben bei der Bank ihr Gehalt komplett ab.

Wochenmarkt

- Eröffnung durch den SL. Es wird gespielt, bis alle Geschäfte erledigt sind.

REFLEXIONSRUNDE -----

- Phase 1
Spieler schildern nacheinander ihre Erlebnisse (K, V, LPG, Bank), LPG schreibt mit, was V verdient haben (spart Zeit).

Konnten die Konsumenten Ihren Bedarf decken? Wenn nicht, warum?

Was ist mit der Hungergrenze?

Konnten die Verkäufer alles verkaufen? Gibt es Restbestände?

Haben sie einen Überschuss erzielt (siehe jeweilige Kassenblätter)?

Am Schluss dieser Phase verteilt der SL die grünen Planerfüllungskärtchen (+) und die roten Planverfehlungskärtchen (-) jeweils an die K, V und LPG.

- Phase 2
Begriffe: Planerfüllung, Mangel, Überschuss, Überproduktion, Überangebot, tendenziell mehr Geld als Waren vorhanden, Genossenschaft (LPG) und die Besonderheit, dass der Staat (z. B. die DDR) das Wirtschaftsleben steuert.

ABGABE DES SPIELMATERIALS -----

- Rollenkarten und nach Produkten sortierte Warenkarten beim SL/A abgeben.
- Die V gehen zur LPG, geben ihre nicht verkauften Waren und ihre Einnahmen sowie das Wechselgeld ab.
- LPG zahlt danach die Einnahmen, nicht das Wechselgeld, auf das Konto bei der Bank ein.
- K können bei der Bank Einzahlungen auf oder Abhebungen von ihrem Konto vornehmen.

Information für den Spielleiter

Planwirtschaft 1. Spielrunde: Geld- und Warenliste

Verkäufer						
	Nachfrage Geld	Angebot Waren				Summe Waren
		Kartoffeln	Karotten	Zwiebeln	Äpfel	
V1	40	10			10	20
V2	20	20				20
V3	30	10	10			20
V4	30	10	10			20
Summe	120	50	20	0	10	
	Preise	1,00	2,00	2,00	3,00	
Konsument						
	Angebot Geld	Nachfrage Waren				Summe Waren
		Kartoffeln	Karotten	Zwiebeln	Äpfel	
K1	45	10	6	3	5	24
K2	45	10	6	3	5	24
K3	45	10	6	3	5	24
K4	45	10	6	3	5	24
Summe	180	40	24	12	20	

2. Spielrunde:

VOR MARKTBEGINN -----

Information für den SL:

- Derselbe Ablauf wie bei Spielrunde 1
- SL nimmt unauffällig, während die vorbereitenden Geschäfte abgewickelt werden, die beiden Spieler zur Seite, die den S spielen sollen. Er gibt ihnen ihre Rollenkarte und die Waren und die Anweisung, sich nach der Markteröffnung unauffällig unter die Konsumenten auf dem Markt zu mischen.

Erläuterungen durch den SL:

- Rollen: K, V, LPG, Bank, R, A
- Erklärung, dass Preise in dieser Runde weiterhin durch LPG festgesetzt sind

Vorbereitung:

- SL verteilt Rollenkarten an K, V, LPG und S.
- SL verteilt Rollenkarte an S heimlich.
- SL verteilt Ereigniskarten an K und LPG.

	K	V	LPG	S
Rollenkarten	X	X	X	X
Ereigniskarten	X		X	

MARKTGESCHEHEN -----

Vorbereitende Geschäfte

Ausgabe des Spielmaterials:

	K	V	LPG	S	Bank
Warenkarten		X*	X	X	
Geld	X	X*			
Preisschilder					
Fixpreisschilder					
Kassenblätter					
Auszahlungsliste					
Schuldscheine					
	*Ausgabe über LPG				

- SL/A mischt die Warenkarten pro Produkt, sodass Standard- und Premiumwaren eine Zufallsreihenfolge haben. In dieser Weise werden sie dann an die LPG ausgegeben.
- LPG holt sich vom SL die Waren für die V.

- V holen sich bei der LPG das Wechselgeld und die Waren ab.
- K heben bei der Bank ihr Gehalt komplett ab.

Wochenmarkt

- Eröffnung durch den SL. Es wird gespielt, bis alle Geschäfte erledigt sind.

REFLEXIONSRUNDE -----

- Phase 1
Spieler schildern nacheinander ihre Erlebnisse (K, V, LPG, S, Bank) , LPG schreibt mit, was V verdient haben (spart Zeit).

Konnten die Konsumenten Ihren Bedarf decken? Wenn nicht, warum?

Was ist mit der Hungergrenze?

Konnten die Verkäufer alles verkaufen? Gibt es Restbestände?

Haben sie einen Überschuss erzielt (siehe jeweilige Kassenblätter)?

Am Schluss dieser Phase verteilt der SL die grünen Planerfüllungskärtchen (+) und die roten Planverfehlungskärtchen (-) jeweils an die K, V und LPG.

- Phase 2
Begriffe: Warenmangel, Tauschhandel, Schwarzmarkt, Privatanbau

ABGABE DES SPIELMATERIALS -----

- Rollenkarten und nach Produkten sortierte Warenkarten beim SL/A abgeben.
- Die V gehen zur LPG, geben ihre nicht verkauften Waren und ihre Einnahmen sowie das Wechselgeld ab.
- LPG zahlt danach die Einnahmen, nicht das Wechselgeld, auf das Konto bei der Bank ein.
- K können bei der Bank Einzahlungen auf oder Abhebungen von ihrem Konto vornehmen.

Information für den Spielleiter

Planwirtschaft 2. Spielrunde: Übersicht Ereigniskarten

Rolle	Ereignis
K1	Kaufen Sie mindestens 1 Zwiebel!
K2	Sie feiern einen runden Geburtstag. Geben Sie dafür 15 Wad aus. (an den Spielleiter über die Bank)
K3	Ein ferner Verwandter aus dem Westen schenkt Ihnen 15 Wad . Holen Sie sich 15 Wad über die Bank vom Spielleiter.
K4	Kaufen Sie unbedingt 8 Äpfel!
LPG	Pflug defekt, eine Reparatur ist nötig: Zahlen Sie 20 Wad an den Spielleiter über die Bank.

Information für den Spielleiter

Planwirtschaft 2. Spielrunde: Geld- und Warenliste

Verkäufer						
	Nachfrage Geld	Angebot Waren				Summe Waren
		Kartoffeln	Karotten	Zwiebeln	Äpfel	
V1	53	8			15	23
V2	15	15				15
V3	22	6	8			14
V4	26	10	8			18
Summe	116	39	16	0	15	
	Preise	1,00	2,00	2,00	3,00	
Konsument						
	Angebot Geld	Nachfrage Waren				Summe Waren
		Kartoffeln	Karotten	Zwiebeln	Äpfel	
K1	40	10	6	3	5	24
K2	40	10	6	3	5	24
K3	40	10	6	3	5	24
K4	40	10	6	3	5	24
Summe	160	40	24	12	20	
Schwarzhändler						
	Nachfrage Geld	Angebot Waren				Summe Waren
		Kartoffeln	Karotten	Zwiebeln	Äpfel	
S	15	3	4	2		9
	Preise	selbst festgelegt				

3. Spielrunde:

VOR MARKTBEGINN -----

Information für den SL:

- Derselbe Ablauf wie bei Spielrunde 1 und 2
- Bei bestimmten Waren gibt es Überraschungen, weil plötzlicher Mangel bzw. Überschuss herrscht.
- Interessant ist, wie das Konsumverhalten sich ändert, wenn bei den Konsumenten ab dieser Spielrunde die Erwartung vorliegt, dass ein Schwarzhändler auf dem Markt ist.
- Die Vertreter der LPG erhalten in dieser Spielrunde eine Ereigniskarte, die sie dazu auffordert, die V zu kontrollieren, ob sie ihre Arbeit gut machen.

Erläuterungen durch den SL:

- Rollen: K, V, LPG, S, Bank, R, A
- Erklärung, dass Preise in dieser Runde weiterhin durch LPG festgesetzt sind

Vorbereitung:

- SL verteilt Rollenkarten an K, V und LPG.
- SL verteilt Rollenkarte an S heimlich.
- SL verteilt Ereigniskarten an K.

	K	V	LPG	S
Rollenkarten	X	X	X	X
Ereigniskarten	X			

MARKTGESCHEHEN -----

Vorbereitende Geschäfte

Ausgabe des Spielmaterials:

	K	V	LPG	S	Bank
Warenkarten		X*	X	X	
Geld	X	X*			
Preisschilder					
Fixpreisschilder					
Kassenblätter					
Auszahlungsliste					
Schuldscheine					
	*Ausgabe über LPG				

- SL/A mischt die Warenkarten pro Produkt, sodass Standard- und Premiumwaren eine Zufallsreihenfolge haben. In dieser Weise werden sie dann an die LPG ausgegeben.
- LPG holt sich vom SL/A die Waren für die V ab.
- V holen sich bei der LPG das Wechselgeld und die Waren ab.
- K heben bei der Bank ihr Gehalt komplett ab.

Wochenmarkt

- Eröffnung durch den SL. Es wird gespielt, bis alle Geschäfte erledigt sind.

REFLEXIONSRUNDE -----

In zwei Teilen: **A)** 3. Spielrunde und **B)** Planwirtschaft insgesamt

Nach Abschluss aller Marktgeschäfte wird gemeinsam reflektiert, z.B.:

A) -----

- Phase 1
Spieler schildern nacheinander ihre Erlebnisse (K, V, LPG, S, Bank), LPG schreibt mit, was V verdient haben (spart Zeit).

Konnten die Konsumenten Ihren Bedarf decken? Wenn nicht, warum?

Was ist mit der Hungergrenze?

Konnten die Verkäufer alles verkaufen? Gibt es Restbestände?

Haben sie einen Überschuss erzielt (siehe jeweilige Kassenblätter)?

Wie ist mein (V, LPG, S) Verhältnis zu den Kunden?

Am Schluss dieser Phase verteilt der SL die grünen Planerfüllungskärtchen (+) und die roten Planverfehlungskärtchen (-) jeweils an die K, V und LPG.

Danach werden die Planerfüllungskärtchen ausgezählt und Belohnungen und Bestrafungen verkündet (vergleiche S. 24).

- Phase 2
Begriffe: 5-Jahrespläne, Notwendigkeit improvisierter Eigeninitiative, „Held der Arbeit“, Solidarität auf zwischenmenschlicher Ebene

B) -----

Was hat Spaß gemacht? Was war langweilig?

Welchen Einfluss habe ich als K, V, LPG, S auf das Marktgeschehen?

Was war anders im Vergleich zur Marktwirtschaft?

Was funktioniert in der Planwirtschaft?

Welche Probleme gibt es?

ABGABE DES SPIELMATERIALS -----

- Alles sortiert beim SL/A abgeben.

Information für den Spielleiter

Planwirtschaft 3. Spielrunde: Übersicht Ereigniskarten

K1	Ein Ersatzteil für Ihren Trabi ist geliefert worden: Zahlen Sie 3 Wad an die Bank.
K2	Drei Bücher von namhaften deutschen Dichtern wurden geliefert: Zahlen Sie 3 Wad an die Bank.
K3	Sie überweisen einem Verwandten in Rostock einen kleinen Betrag: Zahlen Sie 3 Wad an die Bank.
K4	Ihr Sohn hat beim Fußballspielen eine Scheibe zerbrochen: Zahlen Sie 3 Wad an die Bank.
LPG	Überprüfen Sie entweder auffällig oder unauffällig, inwieweit Ihre Verkäufer ihre Arbeit auf dem Markt gut ausführen. Entscheiden Sie selbst, wie Sie reagieren.

Information für den Spielleiter

Planwirtschaft 3. Spielrunde: Geld- und Warenliste

Verkäufer						
	Nachfrage Geld	Angebot Waren				Summe Waren
		Kartoffeln	Karotten	Zwiebeln	Äpfel	
V1	57	20	3	2	9	34
V2	30	20	3	2		25
V3	20	20				20
V4	20	20				20
Summe	127	80	6	4	9	
	Preise	1,00	2,00	2,00	3,00	
Konsument						
	Angebot Geld	Nachfrage Waren				Summe Waren
		Kartoffeln	Karotten	Zwiebeln	Äpfel	
K1	40	10	6	3	5	24
K2	40	10	6	3	5	24
K3	40	10	6	3	5	24
K4	40	10	6	3	5	24
Summe	160	40	24	12	20	
Schwarzhändler						
	Nachfrage Geld	Angebot Waren				Summe Waren
		Kartoffeln	Karotten	Zwiebeln	Äpfel	
S	25	3	10	1	3	17
	Preise	selbst festgelegt				

V. 3. Teilspiel: ASSOZIATIVE WIRTSCHAFT

Vorbemerkung

Da es diese Art des Wirtschaftens nur ansatzweise gibt, ist dieses Teilspiel als ein Experiment, als eine Suche nach der Möglichkeit einer alternativen Wirtschaftsordnung zur Markt- und Planwirtschaft zu verstehen.

Um eine assoziative Wirtschaftsform real zu ermöglichen, wird in diesem Spiel auf Ausführungen Rudolf Steiners zur Bildung einer sogenannten Assoziation zurückgegriffen. Die Assoziation ist hier als ein Organ des Wirtschaftslebens zu verstehen, das es den Wirtschaftsteilnehmenden (Produzenten, Händlern und Konsumenten) ermöglichen soll, durch gemeinsame Treffen ein solidarisches Wirtschaften zu gestalten. Dabei soll der Spielkreativität möglichst breiter Raum gelassen sein. Die spielerische Offenheit und die anschließende gemeinsame Reflexion kann und soll bei den Spielern individuelle Gedanken anregen, und so kann etwas ganz Eigenes entstehen.

Der SL sollte in allen Spielrunden genau beobachten, in welchem Maß er die Spieler anleitet. Das Geschehen auf dem Markt ist aufgrund der bisherigen Spielerfahrungen vom Ablauf her klar, das Vorgehen in den Assoziationstreffen dagegen völlig ungewohnt. Zudem sollte der SL genau abschätzen können, welchen und wieviel theoretischen Hintergrund er in die Reflexionsrunden einfließen lässt (Interesse oder Überforderung und Müdigkeit bei den Schülern?).

Der SL kann selbst entscheiden, wie er die Treffen der Vertreter der drei Gruppen gestaltet, ob jeweils ein Vertreter oder zwei Vertreter in den Austausch gehen (siehe S. 45 unten).

Weitere Informationen und Hintergründe sind in der Rede des Bürgermeisters enthalten (siehe S. 44) bzw. auf der Homepage (www.wad-spiel.de) zu finden.

Den beiden Reportern kommt hier eine besondere Rolle zu. In den beiden anderen Teilspielen konnten sie sich einarbeiten. Das 3. Teilspiel ist dasjenige, von dem sie am intensivsten berichten sollen. Der SL oder sein Assistent sollte ihre Arbeit im Auge behalten und sie gegebenenfalls unterstützen.

Vorbereitungsphase

SL erzählt folgende Geschichte:

Ein Bürgermeister kommt auf die Idee, in seiner Gemeinde mit 15.000 Einwohnern erstmalig einen Wochenmarkt auf der Basis einer assoziativen Wirtschaft einzurichten. Dazu ist es notwendig, dass sich eine Assoziation aller Marktteilnehmer bildet. Der Gemeinderat ist einverstanden. In einem Gemeindebrief werden die Produzenten, Händler und Konsumenten über dieses Vorhaben informiert und zu einem ersten Treffen im Gemeindesaal eingeladen.

Es kommen alle diejenigen zu diesem Treffen, die bei dem Spiel eine Rolle haben. Außerdem übernimmt der SL nun ebenfalls temporär eine Rolle, nämlich die des Bürgermeisters.

Information für den Spielleiter

Für alle Teilspele werden benötigt:

Banknoten	Anzahl Scheine
1/4 Wad	40
1/2 Wad	40
1 Wad	50
2 Wad	60
5 Wad	40
10 Wad	20
20 Wad	20
50 Wad	4

Summe: 1200 Wad

Waren	Standard	Premium
Äpfel	10	10
Karotten	16	8
Kartoffeln	62	28
Zwiebeln	4	20

Tischschilder	14
Schuldscheine	20
Presseausweise	2

Zusätzlich für Teilspele 3: Assoziative Wirtschaft

Waren	Standard	Premium
Salat	1	2
Semmeln	20	-
Brot	5	-

Listen	V	G	B	Bank
Bankkontenblätter				2
Kassenblätter	4	2	2	
Auszahlungsliste				1

	Runde 1	Runde 2	Runde 3
Rollenkarten	12	25	15
Fixpreisschilder	8	16	16
Empfohlene Marge (Handelsspanne) für G, V und B	8		

Bank

Auszahlungsliste

- Als erstes vor Beginn der ersten Runde jedes Teilspiels alle untenstehenden Beträge auf den jeweiligen Konten gutschreiben!
- Zahlungsanweisungen befinden sich auf den Rollen- und Ereigniskarten, welche die Spieler vorzeigen.
- Wechselgeld möglichst rasch richten, am besten, bevor die Kundschaft kommt.
- Ab der zweiten Spielrunde vor Beginn den K das jeweilige Gehalt gutschreiben.

		Auszahlungen jede Runde				Auszahlungen jeweils in der 1. Spielrunde						
		Gehalt				Wechselgeld						
K1		K2	K3	K4	V1	V2	V3	V4	G1	G2	B1	B2
Assoziative Wirtschaft		60	50	40	30	10	10	10	10	31 (inkl. Start- kapital)	10	10

Kredit: 5 % Zinsen Schuldschein ausschreiben

1. Spielrunde:

VOR MARKTBEGINN -----

Erläuterungen durch den SL:

- Rollen: K, V, G, B, Bank, Bürgermeister (s. o.)
- Neu ist, dass von Anfang an zwei Großhändler mit dabei sind.
- Außerdem gibt es zwei Bauern (B1 und B2) aus der Region, die als Produzenten direkt in der Assoziation auftreten.
- Premium und Normal liegen jetzt beim SL/A immer getrennt aus.
- Die V beziehen einen Teil ihrer Ware bei den B, den anderen bei den beiden G.
- Die K dürfen weder bei den G, noch bei den B einkaufen.
- Richtlinien für die Marge (Handelsspanne) vgl. Tabellen »Empfohlene Marge (Handelsspanne)« für Standard und Premium auf S.49 (und S.55). Zwei Beispiele für die Bestimmung der Marge:
 - Kauft der V bei dem B ein, soll B $\frac{1}{4}$ des Endpreises bekommen, V $\frac{3}{4}$.
Konkret heißt das z.B.: B verkauft 1 Kartoffel an V für 0,25 Wad. V verkauft sie auf dem Markt für 1 Wad.
 - Kauft der V bei dem G ein, soll G $\frac{1}{2}$ des Endpreises bekommen, V auch $\frac{1}{2}$.

Vorbereitung:

- SL verteilt Rollenkarten an K, V, G und B.

	K	V	G	B
Rollenkarten	X	X	X	X
Ereigniskarten				

- SL verteilt an die G, V und B die ausgeschnittenen Tabellen „Empfohlene Marge (Handelsspanne) für G, V und B“.

ASSOZIATIONSTREFFEN -----

Erläuterungen durch den SL zur **Assoziation**:

- Spieler dürfen noch nichts erledigen, stattdessen kommen sie in den Gemeindesaal zum ersten Treffen der Assoziation.
- Der Bürgermeister hält zu Beginn des Treffens folgende Rede (die der SL vom Blatt ablesen kann):

„Sehr verehrte Anwesende,

ich darf Sie herzlich begrüßen und Ihnen dafür danken, dass Sie meiner Einladung gefolgt sind.

Wie Sie wissen, soll in unserer Gemeinde ein neuer Wochenmarkt eröffnet werden. Der Gemeinderat hat sich einverstanden erklärt, einer Idee von mir zu folgen. Ich möchte etwas Neues ausprobieren, was es in dieser Weise wohl noch nirgends gibt.

Dieser neue Wochenmarkt soll von einer Assoziation organisiert werden. Das heißt nichts anderes, als dass nicht nur einfach Waren angeboten und gekauft werden, sondern dass Vertreter aller beteiligten Gruppen sich regelmäßig treffen sollen. Ich stelle mir vor, dass sich vor jedem Wochenmarkt Konsumenten, Händler und Produzenten bei mir im Rathaus zu einem Austausch treffen – so wie heute. Diese Zusammenkünfte können später dann in größeren Zeitabständen stattfinden. Bei diesen Treffen sollen Sie über alles sprechen, was mit dem Wochenmarkt zu tun hat, zum Beispiel über Angebot an Waren, Angebot an Geld, Nachfrage nach Waren, Nachfrage nach Geld, den Preis und so weiter.

Das Wesentliche ist, dass Sie Ihre Bedürfnisse untereinander kennenlernen sollen, sodass durch gegenseitige Wahrnehmung Transparenz entsteht und die Bedürfnisse aller brüderlich befriedigt werden können.

Ich wünsche mir für dieses Treffen einen offenen Austausch und möchte Ihnen nur eine einzige Vorgabe geben, die Sie dann beim zweiten Wochenmarkt auch ändern können. Sie werden sicherlich über Preise reden, über faire Preise. Beachten Sie, dass Sie keine Preisabsprachen treffen dürfen, sondern nur Preisempfehlungen verabreden. Bei unserem ersten Wochenmarkt sollten Sie, die Konsumenten, Händler, Großhändler und Bauern, allerdings beim Einkaufen nicht handeln, sondern die Preise akzeptieren. So lernen Sie sich erst einmal kennen.

Bei unserem nächsten Treffen möchte ich einen ersten Rückblick mit Ihnen abhalten. Welche Erfahrungen werden Sie gemacht haben? Wenn Sie der Meinung sind, dass eine Assoziation für Sie keinen Sinn hat, können Sie jederzeit mit einer dreimonatigen Frist wieder austreten (drei Monate, damit wir Ersatz finden können).“

- Der Bürgermeister fordert nun die Anwesenden dazu auf, sich in drei Gruppen zu treffen:

Konsumenten	Verkäufer Großhändler	Bauern
-------------	--------------------------	--------

- In diesen Gruppen soll man sich darüber austauschen, welche Nachfragen und Angebote vorhanden sind bzw. welche weiteren Bedürfnisse, Wünsche es gibt. Außerdem soll ein oder zwei Vertreter gewählt oder bestimmt werden, welche diese Gruppe bei dem Austausch der drei Gruppen vertreten.
- Danach bittet der SL die drei bzw. sechs Vertreter der Gruppen zu einem Austausch. Er erinnert noch einmal daran, dass in der ersten Spielrunde gilt, dass man sich an die Preisempfehlungen hält (wohlgermerkt Empfehlungen!).

MARKTGESCHEHEN

Vorbereitende Geschäfte

Ausgabe des Spielmaterials:

	K	V	G	B	Bank	SL
Warenkarten			X	X		
Geld	X	X	X	X	X	
Preisschilder		X	X	X		
Fixpreisschilder						X
Kassenblätter		X	X	X		
Auszahlungsliste					X	
Schuldscheine					X	

- SL/A sortieren Warenkarten getrennt nach Premium und Normal.
- V, G und B holen sich vom SL/A Preisschilder, Papier und Stift sowie die Kassenblätter ab.
- V, G und B heben bei der Bank Geld ab.
- Die Waren müssen die G in diesem Teilspiel beim SL/A käuflich erwerben. Die Preise beim SL/A sind fix (Fixpreisschilder verwenden). Das ist wichtig, sonst gibt es keine Preisorientierung.
- B holen sich beim SL/A die Waren ab.
- K heben bei der Bank ihr Gehalt komplett ab.

Wochenmarkt

- Eröffnung durch den SL. Es wird gespielt, bis alle Geschäfte erledigt sind.

REFLEXIONSRUNDE

Nun muss der SL sehr darauf achten, dass es keine Überschneidungen mit der Besprechung beim nächsten Assoziationstreffen in Spielrunde 2 gibt. Aus diesem Grund gibt es nun auch die Phase 2 der Reflexionsrunde an dieser Stelle nicht mehr. Der SL fordert die Spieler auf, nur zu äußern, ob und wie sie ihre Ziele erreicht haben. Alles andere blockt er ab.

- Phase 1
Spieler schildern nacheinander ihre Erlebnisse (K, V, G, B, Bank).

Konnten die Konsumenten Ihren Bedarf decken? Wenn nicht, warum?

Was ist mit der Hungergrenze?

Konnten die Verkäufer, die Großhändler und die Bauern alles verkaufen? Gibt es

Restbestände? Haben sie einen Gewinn erzielt (siehe jeweilige Kassenblätter)? Sind sie mit ihrem Geschäftsverlauf zufrieden?
Die R geben am Schluss dieser Phase ihre Eindrücke wieder.

- Phase 2
entfällt

ABGABE DES SPIELMATERIALS -----

- Rollenkarten und nach Produkten sowie Qualität sortierte Warenkarten beim SL/A abgeben.
- K können bei der Bank Einzahlungen auf oder Abhebungen von ihrem Konto vornehmen.

Information für den Spielleiter

Assoziative Wirtschaft		Empfohlene Marge (Handelsspanne) - Standard					Empfohlene Marge (Handelsspanne) - Premium				
		Preis- verhältnis	Kartoffeln	Karotten	Zwiebeln	Äpfel	Preis- verhältnis	Kartoffeln	Karotten	Zwiebeln	Äpfel
V		1/1	1,00	2,00	2,00	3,00	1/1	1,50	2,50	2,50	3,50
B		1/4	0,25	0,50	0,50	0,75	1/4	0,50	0,75	0,75	1,00
G		1/2	0,50	1,00	1,00	1,50	1/2	0,75	1,25	1,25	1,75
SL*		1/4	0,25	0,50	0,50	0,75	1/4	0,50	0,75	0,75	1,00

1. Spielrunde

**Geld- und Warenliste
sowie Preise**

* Die Preise des Spielleiters sind Fixpreise.

Marge ist bei Premium nicht überall identisch.

Großhändler									
		Waren: Angebot/Nachfrage							
		Kartoffeln		Karotten		Zwiebeln		Äpfel	
	Nachfrage Geld								
	Angebot Geld								
G1	30,00	15,00							
G2	22,00	11,00							
Summe	52,00	26,00							

eigener Ein- und Verkauf

Konsument									
		Waren (P. = Premium): Nachfrage				Summe Waren			
		Kartoffeln		Zwiebeln		Äpfel			
	Angebot Geld								
	Nachfrage Geld								
K1	60	5 + 5 P.		3 + 3 P.		1 + 2 P.		2 + 3 P.	
K2	50	7 + 3 P.		4 + 2 P.		2 + 1 P.		3 + 2 P.	
K3	40	10		6		3		5	
K4	30	10		6		3		5	
Summe	180	40		24		12		20	

eigener Ein- und Verkauf

Verkäufer									
		Waren: Angebot/Nachfrage							
		Kartoffeln		Karotten		Zwiebeln		Äpfel	
	Nachfrage Geld								
	Angebot Geld								
V1	36	26							
V2	34	24							
V3	30	20							
V4	27	17							
Summe	127	87							

eigener Ein- und Verkauf

Bauer									
		Waren: Angebot				Summe Waren			
		Kartoffeln		Zwiebeln		Äpfel			
	Nachfrage Geld								
	Angebot Geld								
B1	9,25	10		6		5		21	
B2	12,25	10		12		5		27	
Summe	21,50	20		6		10		48	

2. Spielrunde:

VOR MARKTBEGINN -----

Informationen für den SL:

- Die Spielrunde 2 hat denselben Ablauf wie Spielrunde 1.

Erläuterungen durch den SL:

- Rollen: K, V, G, B, Bank, Bürgermeister

Vorbereitung:

- SL verteilt Rollenkarten an K, V, G und B.
- SL verteilt Ereigniskarten an K, V, B und Bank.

	K	V	G	B	Bank
Rollenkarten	X	X	X	X	
Ereigniskarten	X	X		X	X

ASSOZIATIONSTREFFEN -----

Informationen für den SL:

- Wiederum begegnen sich die Konsumenten, Händler/Großhändler und Bauern zunächst in den Einzelgruppen und schicken danach ihren Vertreter in das gemeinsame Gespräch.
- Die Erfahrung hat gezeigt, dass diese beiden Gesprächsrunden sehr intensiv sind und recht lange dauern können. Die Spieler schauen nun viel genauer hin, was die anderen für Bedürfnisse und Probleme haben und suchen nach Lösungen. Der SL sollte hier möglichst nichts forcieren, es könnte die kreativste und wichtigste Spielphase überhaupt sein.
- Bei diesem Treffen kommt heraus, dass es bei den K einen Wunsch (über Ereigniskarten) nach weiteren Waren gibt (z. B. Salat). Der SL bringt die Großhändler dazu, sich darum zu kümmern, falls sie nicht von selbst darauf kommen. Die Großhändler kaufen diese Waren beim SL/A (Fixpreise).
- Die Bank erhält eine Ereigniskarte, durch die sie freiwillig entscheiden kann, der Assoziation beizutreten.

Erläuterungen durch den SL zur **Assoziation**:

- Spieler dürfen noch nichts erledigen, stattdessen kommen sie in den Gemeindesaal zum zweiten Treffen der Assoziation.
- Der Bürgermeister fordert nun die Anwesenden dazu auf, sich in den drei bekannten Gruppen zu treffen:

Konsumenten	Verkäufer Großhändler	Bauern
-------------	--------------------------	--------

- In diesen Gruppen soll man sich wiederum darüber austauschen, welche Nachfragen und Angebote vorhanden sind bzw. welche weiteren Bedürfnisse, Wünsche es gibt. Der Bürgermeister macht darauf aufmerksam, dass die Erfahrungen der ersten Spielrunde einfließen sollen und auch je nachdem die Ereignisse besprochen werden können, die durch die Ereigniskarten vorgegeben sind.
- Danach bittet der SL die drei bzw. sechs Vertreter der Gruppen zu einem Austausch. Er erinnert noch einmal daran, dass nun die Preise freigegeben sind, dass man sich aber möglichst an den Preisempfehlungen orientiert.

MARKTGESCHEHEN

Vorbereitende Geschäfte

Ausgabe des Spielmaterials:

	K	V	G	B	Bank	SL
Warenkarten			X	X		
Geld	X					
Preisschilder						
Fixpreisschilder						X
Kassenblätter						
Auszahlungsliste						
Schuldscheine						

- SL/A sortieren Warenkarten getrennt nach Premium und Normal.
- Die B holen sich vom SL/A die Waren ab, sie sollen sie vor dem G bekommen.
- Die G kaufen beim SL/A ihre Waren zum Fixpreis, aber erst nachdem die B ihre Waren abgeholt haben.
- K heben bei der Bank ihr Gehalt komplett ab.

Wochenmarkt

- Eröffnung durch den SL. Es wird gespielt, bis alle Geschäfte erledigt sind.

REFLEXIONSRUNDE

Der SL muss wiederum sehr darauf achten, dass es keine Überschneidungen mit der Besprechung beim nächsten Assoziationstreffen in Spielrunde 3 gibt. Aus diesem Grund gibt es nun auch hier die Phase 2 der Reflexionsrunde an dieser Stelle nicht mehr. Der SL fordert die Spieler auf, nur zu äußern, ob und wie sie ihre Ziele erreicht haben. Alles andere blockt er ab.

- Phase 1
Spieler schildern nacheinander ihre Erlebnisse (K, V, G, B, Bank).

Konnten die Konsumenten Ihren Bedarf decken? Wenn nicht, warum?

Was ist mit der Hungergrenze?

Konnten die Verkäufer, die Großhändler und die Bauern alles verkaufen? Gibt es Restbestände? Haben sie einen Gewinn erzielt (siehe jeweilige Kassenblätter)? Sind sie mit ihrem Geschäftsverlauf zufrieden?

- Phase 2
entfällt

ABGABE DES SPIELMATERIALS

- Rollenkarten und nach Produkten sowie Qualität sortierte Warenkarten beim SL/A abgeben.
- K können bei der Bank Einzahlungen auf oder Abhebungen von ihrem Konto vornehmen.

Information für den Spielleiter

Assoziative Wirtschaft 2. Spielrunde: Übersicht Ereigniskarten

Rolle	Ereignis
V1	Sie erhalten eine Steuerrückzahlung. Holen Sie 20 Wad von der Bank.
V2	Begleichen Sie die Stromrechnung. Zahlen Sie 10 Wad an den Spielleiter über die Bank.
V3	Eine lange überfällige Rechnung wird endlich beglichen. Holen Sie 10 Wad von der Bank.
V4	Sie brauchen eine neue Waage. Zahlen Sie 50 Wad an den Spielleiter über die Bank. Kredit aufnehmen?
K1	Sie brauchen dringend 6 Semmeln und 1 Vollkornbrot!
K2	Sie hätten gern 2 Kopfsalate .
K3	Sie hätten gern 1 Kopfsalat und 2 Brezen .
K4	Wasserrohrbruch! Zahlen Sie Reparaturkosten in Höhe von 10 Wad an den Spielleiter über die Bank.
B1	Die Kartoffelernte fällt größer und die Apfelernte geringer aus. Holen Sie sich 20 statt 10 Kartoffeln und 3 statt 5 Äpfel . Abholen bzw. zurückgeben bei dem Spielleiter.
B2	Der Pflug muss repariert werden: Zahlen Sie 200 Wad an den Spielleiter über die Bank. Kredit! Erhöhung der Verkaufspreise?
G1	Die Kühlung in einer Ihrer Lagerhallen ist veraltet. Zunächst reicht es, einen Ventilator zu tauschen. Zahlen Sie 20 Wad über die Bank an den Spielleiter.
G2	Eine Steuerrückzahlung wird fällig. Holen Sie 10 Wad von der Bank.
Bank	Überlegen Sie, ob Sie der Assoziation beitreten wollen.

Information für den Spielleiter

Assoziative Wirtschaft		Empfohlene Marge (Handelsspanne) - Standard					Empfohlene Marge (Handelsspanne) - Premium				
		Preis- verhältnis	Kartoffeln	Karotten	Zwiebeln	Äpfel	Preis- verhältnis	Kartoffeln	Karotten	Zwiebeln	Äpfel
V		1/1	1,00	2,00	2,00	3,00	1/1	1,50	2,50	2,50	3,50
B		1/4	0,25	0,50	0,50	0,75	1/4	0,50	0,75	0,75	1,00
G		1/2	0,50	1,00	1,00	1,50	1/2	0,75	1,25	1,25	1,75
SL*		1/4	0,25	0,50	0,50	0,75	1/4	0,50	0,75	0,75	1,00

2. + 3. Spielrunde

Geld- und Warenliste

sowie Preise

* Die Preise des Spielleiters sind Fixpreise.

Marge ist bei Premium nicht überall identisch.

Großhändler														
		Waren: Angebot/Nachfrage			Waren: Angebot/Nachfrage			Waren: Angebot/Nachfrage			Waren: Angebot/Nachfrage			
		Kartoffeln	Karotten	Zwiebeln	Äpfel									
G1	Nachfrage Geld													
	Angebot Geld													
G2	Nachfrage Geld													
	Angebot Geld													
Summe	Nachfrage Geld	30,00	15,00											
	Angebot Geld	22,00	11,00											
	Summe	52,00	26,00											

eigener Ein- und Verkauf

Konsument											
		Waren (P. = Premium): Nachfrage, mindestens					Waren				
		Kartoffeln	Karotten	Zwiebeln	Äpfel	Summe	Kartoffeln	Karotten	Zwiebeln	Äpfel	Summe
K1	Angebot Geld	60	4 + 4 P.	2 + 2 P.	3 + 4 P.	39					
	Nachfrage Geld	10 + 10 P.	4 + 4 P.	2 + 2 P.	3 + 4 P.						
K2	Angebot Geld	50	5 + 2 P.	1 + 1 P.	3 + 2 P.	26					
	Nachfrage Geld	9 + 3 P.	5 + 2 P.	1 + 1 P.	3 + 2 P.						
K3	Angebot Geld	40	6	4	4	26					
	Nachfrage Geld	12	6	4	4						
K4	Angebot Geld	30	5	2	4	20					
	Nachfrage Geld	9	5	2	4						
Summe	Angebot Geld	180	53	26	20	111					
	Nachfrage Geld	53	26	12	20						

eigener Ein- und Verkauf

Verkäufer											
		Waren: Angebot/Nachfrage					Waren: Angebot/Nachfrage				
		Kartoffeln	Karotten	Zwiebeln	Äpfel	Summe	Kartoffeln	Karotten	Zwiebeln	Äpfel	Summe
V1	Angebot Geld					26					
	Nachfrage Geld										
V2	Angebot Geld					24					
	Nachfrage Geld										
V3	Angebot Geld					20					
	Nachfrage Geld										
V4	Angebot Geld					17					
	Nachfrage Geld										
Summe	Angebot Geld					87					
	Nachfrage Geld					127					

eigener Ein- und Verkauf

Bauer											
		Waren: Angebot					Waren				
		Kartoffeln	Karotten	Zwiebeln	Äpfel	Summe	Kartoffeln	Karotten	Zwiebeln	Äpfel	Summe
B1	Angebot Geld	10		6	5	21					
	Nachfrage Geld	9,25									
B2	Angebot Geld	10	12		5	27					
	Nachfrage Geld	12,25									
Summe	Angebot Geld	20	12	6	10	48					
	Nachfrage Geld	21,50									

3. Spielrunde:

VOR MARKTBEGINN

Informationen für den SL:

- Die Spielrunde 3 hat denselben Ablauf wie die beiden Spielrunden zuvor.
- Allerdings sind die Rollenkarten identisch, und es gibt nur z. T. Ereigniskarten.
- Die Bank tritt spätestens jetzt der Assoziation bei (per Ereigniskarte).
- Es kann erfahrungsgemäß eintreten, dass nicht nur die bisherigen Assoziationstreffen sehr intensiv und lang waren, sondern auch das nun anstehende.
- Wenn dadurch Zeitmangel entsteht, könnte man das Spiel nach dem Assoziationstreffen abbrechen und dann gleich zur Abschlussrunde übergehen.

Erläuterungen durch den SL:

- Rollen: K, V, G, B, Bank, Bürgermeister

Vorbereitung:

- SL verteilt Rollenkarten an K, V, G und B.
- SL verteilt Ereigniskarten an G und Bank.

	K	V	G	B	Bank
Rollenkarten	X	X	X	X	
Ereigniskarten			X		X

ASSOZIATIONSTREFFEN

Informationen für den SL:

- Wiederum begegnen sich die Konsumenten, Händler/Großhändler und Bauern zunächst in den Einzelgruppen und schicken danach ihren Vertreter in das gemeinsame Gespräch. Dieses Mal kommt jedoch die Bank hinzu (als eigene Gruppe?).

Erläuterungen durch den SL zur **Assoziation**:

- Spieler dürfen noch nichts erledigen, stattdessen kommen sie in den Gemeindesaal zum zweiten Treffen der Assoziation.
- Der Bürgermeister fordert nun die Anwesenden dazu auf, sich in den bekannten Gruppen zu treffen (Bank?!):

Konsumenten	Verkäufer Großhändler	Bauern
-------------	--------------------------	--------

- In diesen Gruppen soll man sich wiederum darüber austauschen, welche Nachfragen und Angebote vorhanden sind bzw. welche weiteren Bedürfnisse, Wünsche es gibt. Der Bürgermeister macht darauf aufmerksam, dass die Erfahrungen der ersten beiden Spielrunden einfließen sollen.
- Danach bittet der SL die Vertreter der Gruppen zu einem Austausch. Er erinnert noch einmal daran, dass die Preise freigegeben sind, dass man sich aber möglichst an den Preisempfehlungen orientiert.

MARKTGESCHEHEN -----

Vorbereitende Geschäfte

Ausgabe des Spielmaterials:

	K	V	G	B	Bank	SL
Warenkarten			X	X		
Geld	X					
Preisschilder						
Fixpreisschilder						X
Kassenblätter						
Auszahlungsliste						
Schuldscheine						

- SL/A sortieren Warenkarten getrennt nach Premium und Normal.
- Die B holen sich vom SL/A die Waren ab.
- Die G kaufen beim SL/A ihre Waren zum Fixpreis.
- K heben bei der Bank ihr Gehalt komplett ab.

Wochenmarkt

- Eröffnung durch den SL. Es wird gespielt, bis alle Geschäfte erledigt sind.

REFLEXIONSRUNDE -----

Nach der Spielrunde 3 gibt es kein Assoziationstreffen mehr. Die Reflexionsrunde muss also darauf keine Rücksicht mehr nehmen. Auch hier braucht es keine Phase 2. Der SL fordert die Spieler in A) Phase 1 auf, nur zu äußern, ob und wie sie ihre Ziele erreicht haben. Alles andere blockt er ab. Am Ende der Phase 1 geben die R über ihre Beobachtungen Auskunft.

In zwei Teilen: **A)** 3. Spielrunde und **B)** Assoziative Wirtschaft gesamt

Nach Abschluss aller Marktgeschäfte wird gemeinsam reflektiert, z. B.:

A) -----

- Phase 1
Spieler schildern nacheinander ihre Erlebnisse (K, V, G, B, Bank).

Konnten die Konsumenten Ihren Bedarf decken? Wenn nicht, warum?

Was ist mit der Hungergrenze?

Konnten die Verkäufer, die Großhändler und die Bauern alles verkaufen? Gibt es Restbestände? Haben sie einen Überschuss erzielt (siehe jeweilige Kassenblätter?)

Sind sie mit ihrem Geschäftsverlauf zufrieden?

Die R geben am Schluss dieser Phase ihre Eindrücke wieder.

- Phase 2
entfällt

B) -----

- Welche positiven, welche negativen Erfahrungen gibt es?
- Was ist Ihrer Meinung nach das Wesentliche einer assoziativen Wirtschaft?
- Hatten Sie selbst die Bedürfnisse der anderen im Blick und das Gefühl, dass Ihre Bedürfnisse wahrgenommen wurden?
- Könnte eine assoziative Wirtschaft funktionieren?
- Wo ist in der assoziativen Wirtschaft Freiheit (Geistesleben), Gleichheit (Rechtsleben) und Brüderlichkeit (Wirtschaftsleben) zu finden?

ABSCHLUSSRUNDE ZUM „WAD-SPIEL“ -----

- Meinung zu dem ganzen „Wad-Spiel“

ABGABE DES SPIELMATERIALS -----

- Alles sortiert beim SL/A abgeben.
- Evtl. mit R noch über eine Reportage sprechen (schriftlicher Bericht über das ganze Spiel)

Information für den Spielleiter

Assoziative Wirtschaft 3. Spielrunde: Übersicht Ereigniskarten

Rolle	Ereignis
G1	Der Großhändler G3, ein Konkurrent von G1 außerhalb der Assoziation, ist insolvent. Ihn zu übernehmen, würde Sie 500 Wad kosten. Ein Schnäppchen? Sie müssten sofort reagieren, sonst ist dieses Angebot weg.
G2	Die Speditionskosten sind aufgrund steigender Spritpreise gestiegen. Zahlen Sie 20 Wad an den Spielleiter über die Bank.
Bank	Falls Sie noch nicht der Assoziation beigetreten sind, tun Sie es jetzt.

Spielentwicklung

Helmut Abbenhardt
Bärbel Achter
Wolfram Fuhrmann
Saskia Knauth
Peter Gratzner-Schick
Carola Schöngut
Heinz Ullmann
Klaus Weißinger

Diese Spielanleitung und viele ergänzende Materialien sind auf www.wad-spiel.de zu finden.

Fragen, Anregungen, Kritik: info@wad-spiel.de

Bestellungen: bestellung@wad-spiel.de

„Wirtschaft anders denken“ (www.wirtschaft-anders-denken.de) ist eine Initiative von:



Dorfstraße 77 · 85737 Ismaning · www.waldorfprojekte.de

Das „Wad“-Spiel ist urheberrechtlich geschützt.

Ismaning, Juni 2020, 3. Auflage



Gedruckt auf 100% Recyclingpapier.

www.komplandruck-muenchen.de